

# Rituais Apotropaicos Mesopotâmicos: Imagem e Texto

Katia Maria Paim Pozzer  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

A civilização mesopotâmica era fundada na crença em vários deuses. Estas divindades celestes seriam responsáveis pelos acontecimentos na vida dos homens na terra. Mas, para poder lidar com estas divindades, os mesopotâmicos desenvolveram um complexo sistema simbólico, integrando palavras, gestos e objetos. A eficácia da magia estava alicerçada na convicção que os seres vivos estavam unidos ao mundo material por fortes relações, possibilitando todo o tipo de interações entre eles. Acreditavam que o contato físico entre as pessoas e entre pessoas e coisas permitiria a transferência de certas propriedades. Isso explica a prática do uso de amuletos de caráter apotropaico. Alguns destes objetos artísticos/ritualísticos e representações destes rituais imortalizadas nos sêlos-cilindros serão nosso objeto de análise.

**Palavras-chave:** Arte Antiga; Mesopotâmia; Religião; Rituais.

---

La civilisation mésopotamienne a été fondée sur la croyance en plusieurs dieux. Ces divinités célestes étaient responsables des événements de la vie des hommes sur la terre. Mais pour faire face à ces divinités, les Mésopotamiens ont développé un système symbolique complexe, intégrant des mots, des gestes et des objets. L'efficacité de la magie a été fondée sur la conviction que les êtres vivants ont été attachés au monde matériel par des relations solides, permettant à tous les types d'interactions entre eux. Ils croyaient que le contact physique entre les gens et entre les gens et les choses permettrait le transfert de certaines propriétés. Ceci explique la pratique d'utilisation d'amulettes de caractère apotropaïque. Certains de ces objets artistiques/ritualistes et représentations de ces rituels immortalisés en seaux-cylindres seront notre objet d'analyse.

**Mots-clés:** Art ancienne; Mésopotamie; Religion; Rituels

## Introdução

A comparação entre texto e imagem constitui um elemento essencial da pesquisa sobre imagens antigas, assim como nas ciências humanas em geral. No passado texto e imagem foram percebidos como meios de expressão concorrentes, com hierarquia entre eles. Atualmente entende-se que texto e imagem devam ser analisados a partir de uma concepção dialógica e interativa entre eles, mais do que uma hierarquia.

O diálogo entre texto e imagem possibilita uma compreensão mais complexa da mensagem, sobretudo quando tratamos das civilizações antigas. Elas nos legaram inúmeros testemunhos onde imagem e texto são combinados diretamente sobre um mesmo suporte, explorando a troca entre a comunicação linguística-verbal e a visual. (MUTH, 2012, p. 221).

Esta visão dialógica e interativa é fundada a partir das práticas pretéritas que justapunham palavras e imagens. Os antigos acreditavam que cada enunciado poderia evocar uma imagem no espírito de cada espectador/ouvinte. A imagem também poderia ser acompanhada de um texto, onde o espectador desempenhava um papel central. (WEBB, 2012, p. 220).

Constata-se, pois uma diferença radical entre as experiências, as visualidades e as ontologias antigas e contemporâneas da imagem. Os antigos tinham uma percepção das imagens muito diferente da nossa, eles não as viam como imagens, mas como agentes ou seres divinos. (NEER, 2012, p. 230).

A presente comunicação se refere ao estudo de textos e imagens do mundo antigo oriental, mais especificamente da "terra entre rios", berço da civilização.

Na Antiguidade, a civilização mesopotâmica foi marcada pela pulverização do poder, onde cada cidade-estado disputava a hegemonia política sobre uma região e o politeísmo era a prática religiosa dominante. Cada cidade-estado possuía seu próprio panteão, constituindo, assim um verdadeiro mosaico de divindades e mitologias.

Os mesopotâmicos acreditavam que tudo que acontecia era resultado de um ato ou de uma vontade de alguma divindade. E, como esta infinita série de vontades era a origem de tudo, a maneira de evitar o mal seria abortá-lo em sua causa, obtendo acesso aos escritos do destino a fim de corrigi-lo, ou seja, era preciso saber o que já estava decretado, mas ainda não acontecido: o futuro. Esta concepção de história explica o papel dos adivinhos e de sua importância na sociedade, pois acreditavam que eles eram capazes compreender e interpretar as mensagens criptografadas dos deuses. Juntamente com o exame das vísceras<sup>1</sup> de animais sacrificados para este fim, a interpretação dos sonhos constituiu o procedimento divinatório mais antigo na Mesopotâmia (BOTTÉRO, 1987, p.157-169).

---

<sup>1</sup> Existe uma grande quantidade de documentos que formam um verdadeiro "tratado de hepatoscopia". Também há evidências da confecção de réplicas de fígados de animais, em argila, que seriam utilizados no ensino destes profissionais (LÓPEZ, SANMARTÍN, 1993, p. 456 n.596).

A magia estava plenamente integrada na vida cotidiana na antiga Mesopotâmia, pois poderia ser usada para se proteger contra os demônios, para curar doenças (*dimîtu*, em acádio), desfazer o efeito nocivo de alguma infração, aumentar a potência sexual, conquistar a paixão de alguém, acalmar o choro das crianças, impedir os malefícios oriundos das atividades de feiticeiros hostis, além de muitas outras funções. Os textos que chegaram até nós são encantamentos e fórmulas mágicas em sumério, acádio e algumas outras línguas como o elamita ou o hurrita, descrevendo os rituais endereçados ao mágico, as ações que ele deveria fazer, incluindo a lista dos encantamentos a serem usados para cada caso, o que deveria ser dito pelo mágico ou pelo paciente, e os amuletos contendo excertos de magia. Os encantamentos são ritos orais complementares às operações e gestos mágico-religiosos, realizados para combater o mal que os afligia. Estes textos eram recitados por técnicos em curandeirismo e magia, os exorcistas, *āšipu*<sup>2</sup>, em língua acádica, encarregados também de levar a cabo as ações ritualísticas mágicas que poderiam ser feitas em domicílios privados ou no templo e receitar os ingredientes e os fármacos<sup>3</sup>.

### Os Rituais e os Encantamentos

Os mesopotâmicos acreditavam na capacidade de intervenção dos homens no meio natural que o cercava através de meios essenciais à sua disposição: o gesto e a palavra. Os conjuros ou ritos orais repousavam na força da palavra. Na tradição semita, o verbo era criador. Assim, a enunciação de um bem ou de um mal era suficiente para garantir sua gênese. Já os ritos manuais tinham sua origem no poder do gesto, na capacidade destrutiva ou transformadora de diversos produtos naturais ou elementos primordiais como a água e o fogo.

Para os mesopotâmicos, os males físicos e as doenças seriam apenas algumas manifestações possíveis do sofrimento. Eles acreditavam que seu infortúnio era uma punição divina, causada por uma ação deliberadamente contrária aos princípios éticos da sociedade ou, por alguma conduta inadequada, ainda que involuntária.

A literatura mágica tinha por objetivo a eliminação dos males que acometiam o homem, fossem eles causados pela possessão demoníaca ou decretados por quem administrava o destino, os deuses. O propósito do ritual mágico era revogar o sofrimento que impedia o bem-estar e o desfrute normal da vida concedida a cada um. (BOTTÉRO, 1987-1990, p. 201).

Os escribas mesopotâmicos compilaram duas grandes séries de ritos corporais e encantamentos: *Maqlû* e *Šurpu*<sup>4</sup>, considerados grandes clássicos da literatura mágica. O *Maqlû*, a queima, possui oito tabletes cuneiformes com encantamentos e um tablete que descreve um complexo ritual noturno, no qual o exorcista invoca os deuses que conhecem a identidade da feiticeira e expulsa o mal do corpo da vítima, após queima

---

<sup>2</sup> CAD A/II 431, em sumério chamado de *lú.maš.maš/lú.ka.pirig* ou *lú.mu<sub>7</sub>.mu<sub>7</sub>*, e em acádio de *mašmaššu/(w)âšipu*.

<sup>3</sup> BIGGS, 1987-1990, p. 623.

<sup>4</sup> BLACK, GEORGE, POSTGATE, 2000, p. 196 e 388.

certos objetos e pronuncia encantamentos para conjurar e destruir o poder maléfico da feiticeira. Já o *Šurpu*, a cremação, se propõe a purificar a vítima, ele reúne encantamentos e rituais contra todo o tipo de má conduta familiar e/ou social que o indivíduo possa ter. Nele, o exorcista queima os objetos sobre os quais foram transferidos os "pecados" do paciente<sup>5</sup>.

O *Šurpu* era realizado quando as pessoas não conheciam as causas de seus males, isto é, não sabiam por quais atos ou omissões eles teriam ofendido os deuses e perturbado a ordem do mundo. O paciente ia ao mágico num estado crítico, atormentado, com insônia, doente. No ritual, todas as faltas possíveis eram exaustivamente enumeradas e ainda era feito o encantamento dos objetos de culto que tornaria mais efetiva sua função mágica.

A combustão era a parte do ritual na qual o paciente descascava uma cebola, cortava tâmaras em lâminas, desfazia nós de fios de linho ou lã e os jogava no fogo. Todo o processo do *šurpu* era realizado enquanto se recitava os encantamentos, e através dele os pecados eram "desfeitos", sendo que a performance do paciente no ritual também era avaliada pelos deuses. Para finalizar, o mágico apagava o fogo e com ele os pecados.

A imagem abaixo exibe um ritual de exorcismo ou de cura de pessoa doente, que ocorre dentro de um recinto fechado. Trata-se de uma rara representação iconográfica do tema. Neste exemplo, o campo visual é quase totalmente preenchido e denota um forte caráter simbólico. Na parte central da imagem temos uma espécie de cabana onde o paciente se encontra deitado. Do lado externo da câmara, temos duas figuras, conferindo uma grande simetria na imagem. Temos, do lado esquerdo, um homem e do lado direito, uma mulher, ambos com as mãos postadas em sinal de clamor. Seriam exorcistas participando ativamente do ritual ou entidades metafóricas exercendo uma função protetora? Ainda pode-se observar na parte superior da cena um dragão, animal-símbolo do deus Marduk<sup>6</sup>, a meia-lua representando o deus Sîn<sup>7</sup>, uma forma estrelada, provavelmente fazendo referência à deusa Ištar<sup>8</sup> e uma divindade solar alada, retratando o deus Aššur<sup>9</sup>.

Na parte central, o sêlo-cilindro mostra uma pessoa deitada em uma cama, provavelmente o doente, enquanto que uma figura masculina, com barba, se inclina sobre ela, segurando um instrumento não identificado na mão esquerda. Na cabeceira da cama há uma figura feminina ajoelhada, com um recipiente em chamas, indicando um processo de combustão.

<sup>5</sup> LÓPEZ, SANMARTÍN, 1993, p. 414.

<sup>6</sup> Marduk era o deus principal da cidade de Babilônia. BLACK, GREEN, 1998, p. 128.

<sup>7</sup> Sîn, filho das divindades primordiais Enlil e Ninlil, era o deus principal da cidade de Ur. BLACK, GREEN, 1998, p. 135.

<sup>8</sup> A deusa Inanna, em sumério, Ištar em acádio, é a deusa do amor e da guerra. BLACK, GREEN, 1998, p. 108-109.

<sup>9</sup> Aššur era o deus principal da Assíria, tida como divindade guerreira por essência. BLACK, GREEN, 1998, p. 37-8.



Sêlo-cilindro e impressão moderna. 3 cm X1,3 cm. (Fig. 1) | Período neoassírio (séc. IX-VIII AEC), serpentina mineral negra. | Metropolitan Museum of New York. | Foto da autora.

Outro elemento da prática de magia era chamado de namburbû<sup>10</sup>, em acádico, que significa, literalmente, "ritual apotropaico" e era realizado para "desfazer ou evitar" o efeito de um mal futuro, já detectado por um mau presságio. O ritual mágico namburbû típico consistia numa série de instruções destinadas ao exorcista como: a realização de cerimônias fechadas para separar o lugar ritualístico do mundo exterior ou pela performance dentro de uma área delimitada com um círculo mágico<sup>11</sup>; os ritos de purificação, onde o paciente era lavado e depilado, queimava-se incenso e soavam sinos e tambores; oferecia-se alimentos e ervas aromáticas aos deuses e à divindade "Rio"<sup>12</sup>, pois ele carregava todos os males para longe do paciente. Os ritos finais envolviam atos de purificação, trazendo o paciente de volta ao mundo exterior, com prescrições mágicas estritas<sup>13</sup> e o uso de amuletos.

Os amuletos tinham a função de proteção contra as forças maléficas e também um valor mágico para influenciar beneficemente a vida cotidiana, como a composição de um colar-amuleto que continha 31 pedras: "7 se destinavam a conciliar seu deus com sua deusa; 6 outras visavam reconciliar um deus irritado com um homem, 9 para obter a benevolência de altos funcionários do palácio e 9 para obter ganhos, opulência e riqueza". (JOANNÈS, 2001, p. 43).

<sup>10</sup> BLACK, GEORGE, POSTGATE, 2000, p. 235.

<sup>11</sup> O círculo mágico era feito no chão, com farinha e o doente deveria ficar em seu interior.

<sup>12</sup> Segundo a crença mesopotâmica, os rios eram tidos como divindades capazes de expiar e julgar os pecados dos homens.

<sup>13</sup> Como evitar o consumo de alho e usar um colar especial por sete dias.



Tablete cuneiforme com lista de pedras-amuletos (Fig. 2)  
Período aquemênida-selêucida (séc. VI AEC), argila. Metropolitan Museum of New York. | Foto da autora.

O tablete cuneiforme acima contém um texto mencionando uma lista de pedras auspiciosas, dentre elas o lápis-lazúli, a cornalina, o jade, a hematita, a obsidiana e o alabastro, que deveriam ser usadas para prevenir doenças, feitiçaria, maus presságios e a fúria dos deuses Marduk, Ištar, Sîn, Šamaš e Adad<sup>14</sup>.

A imagem a seguir expõe um exemplar destes amuletos, em forma de colar, com pedras preciosas benéficas, pertencente ao acervo do Vorderasiatische Museum, no complexo do Museu do Pérgamo, em Berlim.

Estes rituais de natureza apotropaica, tinham por objetivo anular uma desgraça previsível após a observação de fenômenos celestes. A maioria dos rituais *namburbû* eram dirigidos contra presságios de dois tipos: a série chamada de *Šumma âlu*, ligada aos incidentes da vida cotidiana e *Šumma izbu*, ligada aos nascimentos anormais. Foram ainda identificadas menções aos rituais apotropaicos em cartas dos exorcistas de Assarhaddon e Assurbanípal (680-666 AEC), últimos reis da dinastia neoassíria. (JOANNÈS, 2001, p. 556).

<sup>14</sup> Adad era a divindade relacionada com a tempestade, os raios e trovões. BLACK, GREEN, 1998, p. 110.



Amuleto em forma de colar (séc. VIII-VII AEC), cornalina, jade, lápis-lazúli, hematita, ágata (Fig. 3)  
Vorderasiatische Museum, Berlim  
Foto da autora.

Criava-se um objeto, comumente uma pequena figura em argila, que tornava-se uma manifestação concreta do mau presságio. Assim, transferia-se para ela o mal que ameaçava o paciente e depois o objeto era destruído, geralmente jogado no rio. Para finalizar, realizava-se uma purificação ritualística do paciente e de sua casa.

Diversas medidas profiláticas eram empregadas para assegurar a proteção nos dias que seguiam o ritual. Como, por exemplo, abster-se de comer alho ou peixe, de não retornar à casa por um certo tempo ou, ao contrário, manter-se enclausurado por vários dias.

Há evidências de que praticava-se um *namburbû* particularmente complexo, - o ritual do rei substituto, quando aconteciam eclipses do sol ou da lua ou ocultação dos astros como Júpiter, Vênus, Mercúrio, Saturno ou Marte. Várias divindades intervinham em um ritual *namburbû*, como Ea, a divindade criadora dos homens, ou Šamaš, o deus sol e da justiça.

A prática da substituição da figura do rei, por uma personagem escolhida para morrer em seu lugar, acontecia quando signos nefastos anunciavam que o soberano estava ameaçado por um perigo mortal. Duas expressões eram usadas: *šar pûhi*, "rei de substituição" ou *šalam pûhi*, "imagem de substituição". Narrativas destas práticas estão presentes na Crônica dos Reis Antigos, em documentos hititas do século XIX AEC e, mais abundantemente no período assírio dos reis Assarhadon e Assurbanípal (680-666 AEC). (JOANNÈS, 2001, p. 733).

Os fenômenos astronômicos mais espetaculares, como os eclipses solar e lunar eram considerados maus preságios e anunciavam o desaparecimento próximo de um grande rei. O ritual do "rei substituto" era decidido por um conselho composto de chefes dos colegiados de astrólogos, exorcistas e lamentadores da corte. Estes dignatários poderiam também aconselhar sobre a escolha da pessoa a ser chamada para cumprir a substituição.

Em caso de urgência, quando o eclipse já tivesse ocorrido, escolhia-se um homem cuja vida era tido como sem importância: um prisioneiro de guerra, um condenado à morte ou um "espírito simples", isto é, alguém de pouca educação. Mas se as observações astronômicas previssem um fenômeno iminente, o ritual poderia ser a ocasião para o castigo de um rebelde ou para impressionar uma população cuja fidelidade estivesse sendo posta em dúvida.

Uma vez decisão tomada, o rei e seu substituto trocavam de papel, em aparência. O substituto era coroado e, sem realmente exercer o poder, era vestido com todas as insígnias da realeza. O verdadeiro rei vivia recluso e era chamado de *ikkaru*, "o cultivador", significando que ela havia tomado o lugar de um homem de baixa condição social. Esta inversão era evidentemente temporária, pois o substituto morria providencialmente ao "final de seu reinado", que não excedia 100 dias. O verdadeiro soberano retomava então suas funções. (JOANNÈS, 2001, p. 557).

O ritual, cujo elemento central era o *namburbû*, consistia em transferir para o substituto o mal anunciado pelo eclipse e fazer com ele assumisse as faltas/os erros cometidos pelo rei, fossem eles conscientes ou não, e que haviam motivado a sentença e o castigo divino.

### A Representação Visual

Uma análise dessa documentação a partir da perspectiva da história da arte nos leva à duas indagações. A primeira versa sobre o *status* da representação visual na



Mesopotâmia e a segunda questiona as categorias de divisão binária do real/representação.

A discussão sobre o status da representação visual na Mesopotâmia é uma questão fundamental para a história da arte do Antigo Oriente Próximo. A noção axiomática de que a representação é um meio de imitação de coisas reais do mundo deve ser descartada para entendermos a arte da antiguidade oriental. Eles acreditavam no poder dos significantes e de seu status como parte integrante do real. (BAHRANI, 2003, p. 122.)

Segundo a visão de Derrida, herdeira da metafísica ocidental, com um sistema ontológico binário, o indivíduo está dividido entre corpo e alma. No mundo antigo oriental o indivíduo não é bipartido, mas sim um conjunto multifacetado de partes. A noção de individualidade precisa ser vista à luz do sistema ontológico assírio-babilônico revelado no processo de significação da escrita. Partimos do pressuposto que eles não possuíam uma clara divisão entre dois sistemas distintos: o visual e o verbal, mas que ambos faziam parte de um sistema simbólico interdependente. Com isso a categoria da arte – o reino da significação visual – deve ser estudada como uma faceta deste amplo sistema simbólico. (BAHRANI, 2003, p. 121.)

No vocabulário mesopotâmico existe palavra acádica *šalmu* que é utilizada para se referir a representação, podendo ser traduzida por estátua, relevo, monumento, pintura e imagem. (BLACK, GEORGE, POSTGATE, 2000, p. 332.)

Irene Winter (2010, p. 80) contesta a ideia de que *šalmu* possa se referir a retrato, como representação de uma pessoa. Ela diz que a imagem do rei não é uma réplica natural do rei, mas sim um código convencionado, culturalmente mediado, uma representação idealizada e não um retrato no sentido recente da arte ocidental, como cópia da pessoa real. Nunca será um retrato mimético de uma pessoa, mas uma certa representação natural. *šalmu* tem o potencial de tornar-se entidade, um ser, em vez de uma cópia de um ser. A imagem é uma coisa verdadeira, real! (BAHRANI, 2003, p. 125.)

A noção da palavra acádica *šalmu*, como integrante de um sistema de representação pluridimensional, podendo ser traduzida por imagem, se explica pela relação com a escrita cuneiforme, a partir da ideia de signo-representação e seu lugar no campo do real.

### O Sistema de Escrita

O nome da escrita cuneiforme vem do latim *cuneus* - canto -, pois ela é o resultado da incisão de um estilete, impressa na argila mole, com três dimensões (altura, largura e profundidade). Os documentos mais antigos conhecidos até hoje, tabletes de argila, apresentando sinais pictográficos, foram encontrados em um templo na cidade de Uruk, com data aproximada de 3.200 AEC.

O sistema gráfico cuneiforme nasceu de um longo processo de criação e conheceu uma evolução que se fez sentir não somente na paleografia, como também na utilização dos sinais. Pode-se, então, dividir esse processo em duas grandes etapas: a pictográfica e a silábica. (POZZER, 2004).

### *Etapa pictográfica*

Na etapa pictográfica, realizavam-se representações picturais dos objetos. O pictograma (desenho) ainda não era uma escrita, porque ele simbolizava uma *coisa* e não uma *palavra*. Podia-se compreender a mensagem, mas não lê-la. É o que Bottéro (1987, p.89) chamou de *aide-mémoire* (ajuda à memória).

Imaginem-se esses primeiros textos. Por exemplo, a seguinte frase: "O rei está morto". Para realizar-se este tablete pictográfico, pode-se desenhar um homem maior que os outros olhando para o oeste. Porém, para decodificar-se a mensagem, precisa-se conhecer:

- a) o simbolismo da época: o homem maior representa o rei; oeste representa a morte ou a região dos mortos;
- b) a ordem dessa simbologia: rei morto (e não rei dos mortos);
- c) a realização fonética: pronunciar a frase.

Está-se diante de um quadro de conteúdo simbólico, que possui o sentido procurado enquanto globalidade. Pode-se considerá-lo uma *frase-ideograma*, assim como muitas das representações da época pré-histórica.

Neste estágio pictográfico, há tantos quadros, quantas frases. Visto os problemas de realização material e a restrição dos elementos combinatórios (orientações, dimensões, cores, etc.), bem como suas imprecisões, o corpus ideográfico é, certamente, bastante limitado.

### *Etapa silábica*

Na etapa silábica, tem-se a representação estilizada dos objetos. O sistema gráfico é não mais uma escrita de coisas, mas uma escrita fonética da palavra. Ele não se limita a lembrar ou a comemorar o conhecido; agora, é, também, capaz de transmitir novos conhecimentos e de instruir o homem. Para isso, foi preciso incorporar o instrumento mais perfeito da análise e da comunicação do real pelo homem: a língua falada.

Tome-se, como exemplo, o pictograma da idéia *pé*, que se dizia *du*, em sumério, palavra que também designava outra coisa: *verdadeiro, correto*. Constata-se o rompimento da relação primeira desse sinal com um *objeto* (o pé), para guardar o *fonema* (du), que fazia parte unicamente da língua falada. Enquanto pictograma, o sinal do pé refere-se à *coisa-pé*, ou, na qualidade de ideograma, a várias coisas evocadas por ele, como *ir, manter-se de pé, caminho, etc.* Mas o som *du* designa, com precisão, esse fonema, onde quer que ele se encontre na fala, como, por exemplo, para escrever Igi.du, o deus Palil. O sinal deixa de ser pictograma ou ideograma para tornar-se um fonema.

Essa etapa fonética viu surgirem duas línguas completamente diferentes entre elas: o sumério e o acádio. Os tabletas encontrados na cidade de Ur e datados de 2.800 AEC foram os primeiros documentos em sumério escavados. O sumério é uma língua aglutinante, monossilábica, composta de palavras que não se modificam. O acádio, que surgiu na metade do III milênio AEC, no sul da Mesopotâmia, é uma língua semítica, flexionada, cujas palavras se modificam.

Pode-se concluir que a partir do momento em que a representação gráfica impediu o desenho de ser espontaneamente evocador e o estilizou, transformando-o em convenção e não mais exigindo o seu reconhecimento, mas sua memorização, a ruptura com a arte foi consumada, nascendo assim a escrita.

A escrita cuneiforme é definida como simbólica porque o significante (suporte material) é interpretado como evocador do significado direto (imagem mental). Mas cada signo, por ter valor pictográfico e fonético, tem capacidade potencial de evocar outros referentes (objetos) nele contidos.

### O status da imagem

A imagem na antiga Mesopotâmia não é considerada como semelhante à uma realidade original que está presente em outro lugar, mas ela contém a realidade em si mesma (imagem). A razão para que esta noção de representação seja possível para assírio-babilônicos é que o domínio do real inclui, por definição, múltiplas camadas e um complexo sistema de signos que Bahrani (2003, p. 127) descreve como "realmetasemiótico" e se opõe ao metafísico.

O que para o pensamento moderno é ilusão, para eles está no campo do conhecimento empírico. Esta é a razão porque os textos de adivinhação são lidos literalmente como os signos cuneiformes incorporados ao real. Para os mesopotâmicos tudo pode ser lido com um signo que se refere à algo além da superfície aparente. Assim, a representação visual pode ser codificada, mas incorporada ao real e ter uma influência profética.

A relação entre *Şalmu* e realidade não pode ser considerada como unidimensional, ou como um movimento mimético da imagem. Entendendo o conceito de mímese como representação que imita uma realidade pré-existente. Bahrani (2003, p. 128) propõe que *Şalmu* deva ser entendido como uma forma de imagem que circula no interior do verdadeiro.

Na Mesopotâmia a imagem e o nome, o corpo orgânico e a pessoa são caminhos para se encontrar aquela pessoa. Um dublê de corpo, que pode ser um corpo orgânico substituto, uma efígie de cera ou cerâmica ou uma estátua de bronze ou de pedra pode ser comparada com o significante icônico ou homofônico que funciona por meio da semelhança.

Segundo o pensamento mesopotâmico não podemos compreender as duas áreas, das palavras e das imagens, como separadas, pois elas têm funções similares e são estruturalmente a mesma, pois pertencem à um mesmo sistema de significação.

Para melhor compreendermos o conceito de imagem no mundo antigo oriental examinaremos a prática da substituição humana do rei, atestada na documentação mesopotâmica. Este ritual de performance de transformação de um substituto humano em representação válida do rei é chamado, em acádico, de *šar pûhi*, e em sumério de *ki.bi.gar*.

Neste ritual, o dublê de corpo é nomeado rei; depois ele deve vestir as roupas do rei; em seguida ele deve ouvir o enunciado de ser chamado de rei e após isso; deve recitar algumas palavras que são inscritas na argila e costuradas às suas vestes. (JOANNÈS, 2001, p. 734-5).

O processo de transformação do dublê do rei necessita de, pelo menos, quatro condições:

1. Certo nível de semelhança (preferencialmente um homem à um animal)
2. Contiguidade ou contaminação entre eles (através das vestimentas)
3. Significante vocal de pronúncia do nome
4. A inscrição (em argila) deve ser costurada às suas roupas.

Após a realização precisa do rito, *šalmu* torna-se uma manifestação real/verdadeira do rei. Assim, coisas relacionadas com a substituição mágica, como fragmentos de vestuário, unhas, areia de uma impressão de uma pegada, ou os descendentes são entendidas como extensões metonímicas da pessoa.

Em seu livro *Meditações sobre um Cavalinho de Pau*, Gombrich discute a noção de substituição e admite que:

Recentemente fomos forçados a reconhecer como compreendemos mal a arte primitiva ou a egípcia todas as vezes em que supomos que o artista "distorce" seu tema ou que até mesmo deseja que vejamos em sua obra o registro de alguma experiência específica. Em muitos casos, essas imagens "representam" no sentido de serem substitutas. O servo ou o cavalo de argila, sepultados nas tumbas dos poderosos, toma o lugar do ser vivo. O ídolo toma o lugar do deus. (GOMBRICH, 1999, p. 3).

Na Mesopotâmia, o processo da representação visual ou duplicação é estruturalmente semelhante ao sistema da escrita. Essa similaridade pode ser definida como uma unidade estrutural porque o texto contém o pictórico e o pictórico tem um efeito constante em termos de traço, de acordo com a lógica da escrita. E o inverso também é verdadeiro.

O processo da representação visual é definido como uma unidade estruturalmente semelhante ao sistema da escrita, porque o texto contém o pictórico e o pictórico tem um efeito constante sobre a escrita. Não podemos pensar que as duas áreas, das palavras e das imagens, possuíssem similaridades ou paralelos. As duas esferas são, estruturalmente a mesma, porque pertencem a um mesmo sistema de significação.

Assim, devemos compreender o sistema de representação mesopotâmico como uma cadeia pluridimensional de aparências possíveis.

### Referências Bibliográficas

- BAHRANI, Z. *The Graven Image – Representation in Babylonia and Assyria*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2003.
- BIENKOWSKI, P.; MILLARD, A. *Dictionary of the Ancient Near East*. London: British Museum Press, 2000.
- BLACK, J. e GREEN, A. *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia*. London: British Museum Press, 1998.
- BLACK, J., GEORGE, A., POSTGATE, N. *A Concise Dictionary of Akkadian*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2000.
- BOTTÉRO, J. *L'Écriture, la raison et les dieux*. Paris: Éditions Gallimard, 1987.
- \_\_\_\_\_. *Magie. Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie*. Berlin-New York, v. 7, 1987-1990, p. 200-234.
- \_\_\_\_\_. *Magie et médecine à Babylone*, In: BOTTÉRO, J. *Iniciation à l'Orient ancien*. Paris: Éditions du Seuil, 1992, p. 205-224.
- \_\_\_\_\_, KRAMER, S. *Lorsque les dieux faisaient l'homme*. Paris: Éditions Gallimard, 1993.
- CAD. *Chicago Assyrian Dictionary*. Chicago: The Oriental Institute of the University of Chicago.
- GLASSNER, J.-J. *La Mésopotamie*. Paris: Les Belles Lettres, 2002.
- GOMBRICH, E.H. *Meditações sobre um Cavalinho de Pau*. São Paulo: EDUSP, 1999.
- JOANNÈS, F. (org.). *Dictionnaire de la Civilisation Mésopotamienne*. Paris: Robert Laffont, 2001.
- LÓPEZ, J., SANMARTÍN, J. *Mitología y Religión del Oriente Antiguo*. Barcelona: Editorial AUSA, 1993, vol.I.
- MARCUS, M. Art and Ideology in Ancient Western Asia. In: SASSON, J. M. (Ed.). *Civilizations of the Ancient Near East*. Peabody: Hendrickson Publishers, 2000, p. 2487-2505.
- MUTH, Susanne; NEER, Richard; ROUVERET, Agnès et WEBB, Ruth, «Texte et image dans l'Antiquité : lire, voir et percevoir », *Perspective* [En ligne], 2 , 2012, mis en ligne le 30 juin 2014, consulté le 04 juillet 2014. URL : <http://perspective.revues.org/145>.
- POZZER, K.M.P. A Palavra de Argila e a Memória da História. In: KARNAL, L.; FREITAS NETO, J.A. *A Escrita da História - Interpretações e Análises Documentais*. São Paulo: Instituto Cultural Banco Santos, 2004. p. 63-91.
- \_\_\_\_\_. A Magia na Mesopotâmia. In: FUNARI, P.P., SILVA, G., MARTINS, A. *História Antiga - contribuições brasileiras*. São Paulo: Ed. Annablume/FAPESP, 2008, p. 173-187.

\_\_\_\_\_. Babel e a representação do sagrado na Cidade Antiga. In: CORNELLI, G. (Org.). *Representações da Cidade Antiga: categorias históricas e discursos filosóficos*. Coimbra: Classica Digitalia, 2010.

ROUX, G. *La Mésopotamie*. Paris: Éditions du Seuil, 1995.

WINTER, Irene J. *On Art in the Ancient Near East*. Vol. I. Leiden-Boston: Brill, 2010.